

# Richtlinien des Rex Novus SMP

the.god.emperor

26. Februar 2024

## **1. Fassung**

Der Server und jegliche andere Dienstleistungen, die mit dem Rex Novus SMP Discord-Server verbunden sind, laufen unter dem Namen ‘The God Complex Servers’. Dieser Name ist weder eine eingetragene Handelsmarke, noch anderweitig registriert.

Das ungenehmigte Bereitstellen von Inhalten von The God Complex Servers, die explizit und einzigartig mit dem Server und den Dienstleistungen in Verbindung stehen, ist eine Urheberrechtsverletzung und somit eine Straftat.

© The God Complex Servers 2024

© God Emperor Networks 2024

**Urheberrechtsinhaber:** the.god.emperor, ryurai\_jokhin\_pc

**Projektregistrierung:** DE000-MC3

## Contents

|  |               |
|--|---------------|
| <b>Discord-Server</b>                                | <b>5</b>      |
| §1 Gültigkeit . . . . .                              | 5             |
| §2 Chatverhalten . . . . .                           | 5             |
| §3 Teammitglieder . . . . .                          | 6             |
| §4 Verhalten im Sprachchat . . . . .                 | 7             |
| §5 Zweitaccounts . . . . .                           | 7             |
| §6 Strafmaß . . . . .                                | 7             |
| §7 Inhaber . . . . .                                 | 8             |
| §8 Vorstandsvorsitz . . . . .                        | 9             |
| §9 Unternehmensbereiche . . . . .                    | 9             |
| §10 Buchhaltung . . . . .                            | 9             |
| §11 Rechtsabteilung . . . . .                        | 10            |
| §12 Moderation . . . . .                             | 11            |
| §13 Technische Abteilung . . . . .                   | 11            |
| §14 Sicherheitsabteilung . . . . .                   | 11            |
| <br><b>Minecraft-Server</b>                          | <br><b>12</b> |
| §15 Bürgschaft . . . . .                             | 12            |
| §16 Rechtliche Separation . . . . .                  | 12            |
| §17 Grundsätzliche Regeln . . . . .                  | 13            |
| §18 Fraktionen . . . . .                             | 13            |
| §19 Fraktionsinsignien . . . . .                     | 15            |
| §20 Territoriale Expansion und Kriegsrecht . . . . . | 15            |
| §21 Kriegsbeginn . . . . .                           | 16            |
| §22 Kriegspunkte . . . . .                           | 17            |
| §23 Kriegsführung . . . . .                          | 17            |
| §24 Besatzung . . . . .                              | 18            |
| §25 Sieg . . . . .                                   | 18            |
| §26 Schlacht . . . . .                               | 19            |
| §27 Städte . . . . .                                 | 19            |

# Discord-Server

## §1 Gültigkeit

- (1) Tritt man diesem Server bei, akzeptiert man die hier festgesetzten Bestimmungen.
- (2) Die Server-Administration behält sich das Recht vor, diese Regeln jederzeit zu ändern.
- (3) *weggefallen*
- (4) Die Regelungen treten erst in Kraft, sobald sie in dem Textkanal für Regeln veröffentlicht werden. Dementsprechend gilt keine Regelung rückwirkend.
- (5) Mangelnde oder fehlerhafte Kenntnisse der Serverbestimmungen gewähren keine rechtliche Immunität, da das Informieren über die aktuelle Gesetzeslage des Servers Pflicht ist.
- (6) Ebenfalls muss man sich bei Unklarheiten an den Zuständigen wenden (§3).
- (7) Verstößt eine der Bestimmungen gegen die Verfassung des Landes einer betroffenen Person, so wird für diese lediglich die rechtswidrige Passage aufgehoben<sup>1</sup>.
- (8) <sup>1</sup>Die Urheberrechte werden wie in der Präambel beschrieben verwaltet. <sup>2</sup>Urheberrechtsverletzungen werden bei VIRTSTAX gemeldet und führen zu einem permanenten Ausschluss aus allen, von VIRTSTAX verwalteten Domänen und Inhaberschaften.

## §2 Chatverhalten

- (1) <sup>1</sup>Spam, Beleidigungen, Drohungen und Provokationen gegen andere Spieler sind verboten und werden zu Sanktionen führen. <sup>2</sup>Als Spammen wird das Verschicken von mehreren Nachrichten in einem geringen Zeitintervall bezeichnet. Ab fünf Nachrichten in kürzester Zeit kann es Konsequenzen nach sich ziehen. <sup>3</sup>Das unerlaubte Nutzen von Pings ist aufgrund seiner provokanten Natur ebenfalls untersagt.
- (2) <sup>1</sup>Rassistische, politische und ethisch inakzeptable Inhalte (Äußerungen, Bilder, etc.) sind verboten und führen zu einem permanenten Ausschluss auf dem gesamten Discord-Server. <sup>2</sup>Dies gilt auch für pornografische Inhalte. <sup>3</sup>Auch gilt dies für die absichtliche Anordnung von Reaktionen der Kategorie "Regional Indicator" zu derartigen Äußerungen.<sup>2</sup> <sup>4</sup>Das Senden von GIFs ist

---

<sup>1</sup>Salvatorische Klausel

<sup>2</sup>Message Reaction Act vom 19. Juli 2023

verboten.<sup>3</sup> <sup>5</sup> Symbole und Verharmlosungen **jeglicher** politisch extremistischer Taten oder Gruppierungen sind untersagt.<sup>4</sup>

- (3) Für pornografische Zwecke explizit angelegte Textkanäle sind von Absatz 2 Satz 2 ausgeschlossen.
- (4) Für Memes vorgesehene Textkanäle sind von Absatz 2 Satz 4 ausgenommen.
- (5) <sup>1</sup> Weiterhin dürfen Kanäle nur für den Zweck verwendet werden, für den sie vorgesehen sind. Bestehen Unklarheiten über den Verwendungszweck, so muss man sich vor dem Verfassen einer Nachricht an den Support (§12) wenden. <sup>2</sup> Ebenfalls muss man sich an die Beschreibung der Kanäle und die korrekte Verwendung derer Funktionen halten.<sup>5</sup>

### §3 Teammitglieder

- (1) Anweisungen von befehlsbefugten Teammitgliedern sind verbindlich und stets zu befolgen.
- (2) Teammitglieder werden durch eine Rangbezeichnung, beziehungsweise Rolle gekennzeichnet.
- (3) Zu den befehlsbefugten Teammitgliedern gehören:
  - (a) Der CEO
  - (b) Der CLO
  - (c) Der CSO<sup>6</sup>
  - (d) Der CTO
  - (e) Die Investoren
  - (f) Der COO
  - (g) Der CAO
  - (h) Die Techniker
  - (i) Die DC-Moderatoren
  - (j) Die MC-Moderatoren
- (4) Die befehlsbefugten Mitglieder dürfen nur Befehle in ihrem Zuständigkeitsbereich erteilen.

---

<sup>3</sup>Channel Usage Act vom 12. Februar 2023

<sup>4</sup>Dies gilt auch für linksextreme Gruppierungen; Anti-Extremism Act vom 20. Februar 2024

<sup>5</sup>Channel Usage Act Amendment vom 15. März 2024

<sup>6</sup>Domain Security Act vom 29. März 2024

## **§4 Verhalten im Sprachchat**

- (1) Abgesehen von den Regelungen aus §2 gelten für Sprachkanäle zusätzlich folgende Bestimmungen.
- (2) Die Nutzung von Stimmenverzerrern und Soundboards ist erlaubt, sofern die Teammitglieder keine Einwände erheben.
- (3) Es ist nicht gestattet, Personen ohne deren Einverständnis aufzuzeichnen.
- (4) Fehlverhalten in Sprachkanälen rechtfertigt eine temporäre serverweite Stumm-schaltung.

## **§5 Zweitaccounts**

Man muss Zweitaccounts als solche markieren. Hierfür muss man sein Serverprofil derartig bearbeiten, dass es jedem möglich ist, anhand dieses Profils nachvollziehen zu können, um wessen Zweitaccount es sich handelt.

## **§6 Strafmaß**

- (1) Es wird im Allgemeinen zwischen drei Strafen differenziert:
  1. Eine Verwarnung ist eine Vorstufe zu tatsächlichen Strafmaßnahmen. Jedes Mitglied bekommt für minder schwere Verstöße eine Verwarnung.
  2. Ein Timeout bezeichnet einen temporären Ausschluss vom Server.
  3. Ein permanenter Bann ist ein unwiderruflicher, zeitlich unbegrenzter Ausschluss vom Server.
- (2) Das Strafmaß wird selten nach der Schwere des Verstoßes, sondern zumeist nach folgender Vorgabe bemessen:
  1. Erste Verwarnung
  2. Zweite Verwarnung
  3. 24-Stunden-Timeout
  4. Einwöchiges Timeout
  5. Ein-Monat-Timeout
  6. 1-Jahr-Timeout
  7. Permanenter Bann
- (3) Jede Strafe muss ausnahmslos widerrufen werden, sofern die bestrafte Person die Unrechtmäßigkeit der Strafe nachweisen kann.
- (4) Unrechtmäßigkeit liegt vor, sofern es sich bei der fraglichen Tat um keinen Verstoß seitens des Bestraften handelt, bei der Bestrafung gegen Absatz 1 und 2 verstoßen wurde oder die Tat fälschlicherweise als Straftat besonderer Schwere eingestuft wurde.

- (5) Handelt es sich bei der Tat um einen schweren Verstoß, so kann je nach Schwere des Verstoßes ein sofortiges Timeout bis hin zu einem sofortigen permanenten Bann erfolgen. Die Einschätzung der Schwere unterliegt dem Zuständigen, muss jedoch nachvollziehbar sein.
- (6) Sofern Zweifel bestehen, kann das Urteil von dem CLO oder durch eine qualifizierte Mehrheit durch den Vorstand aufgehoben und rückgängig gemacht oder in eine andere Strafe umgewandelt werden.
- (7) Jegliche rechtswidrigen Nachrichten müssen in Form eines Screenshots dauerhaft samt der Beschreibung des Vorfalls im Strafregister zwischengespeichert werden<sup>7</sup>, damit im Zweifelsfall die Rechtswidrigkeit angefochten werden kann<sup>8</sup>, danach kann man bei dem Vorstand eine Löschung beantragen, die jedoch mit einer qualifizierten Mehrheit bestätigt werden muss.
- (8) Nach jedem Timeout steigt die Schwere der Straftat so, dass der erste Verstoß nach einem Timeout gemäß Strafhierarchie aus Absatz 2 Nummer 1 - 7 aufgrund seiner Schwere im Verhältnis zur vorherigen Grundstrafe<sup>9</sup> erhöht wird.
- (9) Von Absatz 8 sind permanente Banns teils ausgeschlossen. Diese sollen lediglich im Falle äußerster Schwere oder beim Zutreffen von Absatz 8 verhängt werden, sofern keine akute Verhaltensbesserung vorliegt und der Vorstand in einem einfachen Mehrheitsbeschluss dafür stimmt.
- (10) Es ist nicht gestattet, entgegen der ausdrücklichen Erlaubnis des CLO, Personen auf dem Server zu entbannen. Dies gilt als strafbar und wird ungeachtet der Position in der Strafhierarchie nach Interpretation gemäß Absatz 8 mit einem Timeout bestraft. Die widerrechtlich entbannte Person ist zudem umgehend gebannt zu werden.
- (11) <sup>1</sup>Verstöße besonderer Schwere durch Mitglieder eines Unternehmensbereichs resultieren in einem permanenten Ausschluss aus diesem und weiteren Unternehmensbereichen. <sup>2</sup>Diese Regelung betrifft weder the.god.emperor noch ryurai\_jokhin\_pc oder deren Zweitaccounts.
- (12) Mittäterschaft, Beihilfe, Anstiftung und Versuch werden äquivalent betrafft.

## §7 Inhaber

- (1) Der Begriff des Inhabers entspricht dem Begriff des Teilhabers gemäß §3 Abs. 1 TeilhB.
- (2) Jegliche Beschlüsse der Inhaberschaft erfordern eine qualifizierte Mehrheit, es sei denn, die Teilhaberschaftsbestimmungen widersprechen dem.

---

<sup>7</sup>Dauerhaftigkeit und Eintragungen im Strafregister seit dem Criminal Records Act vom 15. März 2024

<sup>8</sup>Dies begründet sich in vergangenen Schwierigkeiten, die Rechtswidrigkeit von Aussagen im Nachhinein zu bewerten.

<sup>9</sup>Die erste Strafe nach einem Timeout, beziehungsweise die insgesamt erste Strafe.



- (3) Auf Anordnung der Inhaber hin kann ein Adminkonzil einberufen werden, bei welchem die Admins und Moderatoren, die keine Teilhaber sind, je eine Stimme bekommen und die Entscheidung für die Teilhaberversammlung übernehmen.

## **§8 Vorstandsvorsitz**

- (1) Den Vorstandsvorsitz gemäß §8 Abs. 2 TeilhB nimmt der Chief executive officer ein. Diese Rangbezeichnung wird mit ‘CEO’ abgekürzt.
- (2) Er wird ständig durch die beiden Gründer des Servers belegt.
- (3) Die Gründer sind the.god.emperor und ryurai\_jokhin\_pc (705020938810294392, 744269509770346626).
- (4) Sollten beide Gründer aus dem Vorstand austreten, so muss durch den Vorstand mittels einer einfachen Minderheit ein neuer Vorstandsvorsitz gewählt werden.

## **§9 Unternehmensbereiche**

- (1) Die nachfolgenden Unternehmensbereiche gemäß §9 TeilhB bestehen auf dem Server:
  - 1. Buchhaltung (Accounting)
  - 2. Rechtsabteilung (Legal Department)
  - 3. Moderation
  - 4. Technische Abteilung (Technical Department)
  - 5. Sicherheitsabteilung (Security Department)<sup>10</sup>
- (2) An den Vorsitz dieser Abteilungen wird die dementsprechende Rolle vergeben.
- (3) In den Unternehmensbereichen dürfen nur Personen angestellt werden, die auf dem jeweiligen Gebiet über ausreichende Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen.

## **§10 Buchhaltung**

- (1) Die Buchhaltung ist dafür verantwortlich, die Serverfinanzen im Blick zu behalten.
- (2) Dies bezieht auch die Verwaltung der Unternehmensanteile ein.
- (3) Der Chief accounting officer (CAO) ist der Transaktionsberechtigte gemäß §7 TeilhB und der Abteilungsleiter.

---

<sup>10</sup>Domain Security Act vom 29. März 2024

## §11 Rechtsabteilung

- (1) In den Aufgabenbereich der Rechtsabteilung fallen:
  1. Rechtliche Fragen zur Serververfassung
  2. Anfragen rechtlichen Beistands
  3. Anfechtungen servergerichtlicher und sonstiger Urteile
  4. Verfassungsbeschwerden
  5. Gesetzesvorschläge
  6. Behandlung von Verstößen gegen Serverrichtlinien
  7. Behandlung von Verstößen gegen die Teilhaberschaftsbestimmungen
  8. Prüfung der Urteile der Moderation
- (2) Gesetzesvorschläge, die von der Änderung oder Abschaffung bereits bestehender Gesetze sprechen, gelten als Verfassungsbeschwerden.
- (3) Sowohl Gesetzesverstöße und Berufung, als auch Verfassungsbeschwerden gelten als ausreichende Begründung für einen vollwertigen Prozess.
- (4) Der Vorsitzende der Abteilung ist der Chief legal officer (CLO).
- (5) In seiner Funktion als richtendes Organ wird die Rechtsabteilung als ‘Supreme Court’ (Oberster Gerichtshof) bezeichnet.
- (6) Mitglieder des Obersten Servergerichts tragen die Amtsbezeichnung ‘Supreme Judge’ (Oberster Richter). Außerhalb ihrer richtenden Tätigkeit werden sie als ‘Server lawyer’ (Serveranwalt) bezeichnet.
- (7) Dem Hohen Gericht steht der ‘President of the Supreme Court’ (Präsident am Obersten Gerichtshof) vor.
- (8) Der Präsident am Obersten Gerichtshof ist der CLO.
- (9) Sofern keine neuen, ausreichenden Beweise vorliegen, trifft Absatz 5 nicht zu.
- (10) Urteile durch die Moderation und der Oberste Gerichtshof müssen von dem Präsidenten am Obersten Gerichtshof bestätigt werden und können daher abgewiesen werden.
- (11) Die Abweisung von Urteilen muss gerechtfertigt sein und begründet werden.
- (12) Die Rechtsabteilung ist in der Lage, mittels Urteilen die Interpretation einzelner Gesetze zu bestimmen, sofern sich dies in einem nachvollziehbaren Rahmen bewegt.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Prejudice Act vom 17. März 2024

## §12 Moderation

- (1) Jegliche Fragen bezüglich des Discord- und Minecraft-Servers, die nicht in den rechtlichen Bereich fallen, fallen in den Aufgabenbereich der Moderation. Bestehen Unklarheiten bezüglich des Zuständigkeitsbereichs, sollte man sich ebenfalls an die Moderation wenden.
- (2) Die Moderationsabteilung dient zur Kontrolle der Einhaltung der Serverrichtlinien.
- (3) Dies bedingt, dass sie in der Lage sind, ohne eine Genehmigung Strafen zu vollziehen, die allerdings an die Rechtsabteilung mitsamt des Kontexts weitergeleitet werden und endgültig bestätigt werden müssen.
- (4) Den Vorstand der Moderation hat der Chief operating officer (COO), welcher auch administrative Aufgaben erfüllt.
- (5) Von Absatz 3 ausgeschlossen sind jegliche Verstöße gegen die Teilhaberschaftsbestimmungen, da diese von der Rechtsabteilung und VIRTSTAX behandelt werden.
- (6) Mitglieder der Moderation werden je nach Zuständigkeitsbereich als ‘MC Moderator’ (Minecraft-Moderator) oder als ‘DC Moderator’ (Discord-Moderator) aufgeführt.
- (7) Moderatoren dürfen Urteile gemäß Absatz 3 nur innerhalb ihres Zuständigkeitsbereichs vollziehen.
- (8) Minecraft-Moderatoren haben im Gegensatz zu Discord-Moderatoren zwar keine Discord-Administratorberechtigungen, allerdings Operator-Berechtigungen auf dem Minecraft-Server.

## §13 Technische Abteilung

- (1) Die technische Abteilung dient der Wartung aller Server und Dienstleistungen, die The God Complex Servers unterstehen.
- (2) Dies bezieht auch die Realisierung neuer Funktionalitäten auf diesen Servern ein.
- (3) Den Vorsitz hat der Chief technology officer (CTO).
- (4) Mitglieder dieser Abteilung werden als ‘Technicians’ (Techniker) bezeichnet.

## §14 Sicherheitsabteilung

<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Domain Security Act vom 29. März 2024

- (1) Die Sicherheitsabteilung dient der Sicherung der Domäneneigentümer und der Überwachung der Nutzeraktivitäten.
- (2) Jegliche Mittel zur Realisierung ihrer Aufgaben müssen nur von den amtierenden CEOs bewilligt werden.
- (3) Den Vorsitz hat der Chief security officer (CSO).
- (4) Die Vorgänge innerhalb dieser Abteilung unterstehen strengster Geheimhaltung und dürfen nur unter Erlaubnis der CEOs veröffentlicht werden.

## Minecraft-Server

### §15 Bürgschaft

13

- (1) Es dürfen nur Personen auf die Whitelist gesetzt werden, für die jemand nachweislich bürgt.
- (2) Begeht eine Person einen Verstoß besonderer Schwere, so werden die bestehenden Bürgschaftsverhältnisse überprüft und können bei Bedarf aufgelöst werden<sup>14</sup>.
- (3) Wird ein Bürgender vom Server gebannt, so werden alle Bürgschaftsverhältnisse mit diesem terminiert.
- (4) Bürgschaften kann man nicht nachträglich zurückziehen.
- (5) Die Administration ist von Abs. 2f. ausgenommen.
- (6) <sup>1</sup> Man muss einen Antrag zur Aufnahme auf die Whitelist stellen.<sup>2</sup> Dies muss über den Support-Kanal geschehen.<sup>3</sup> Anderweitig gestellte Anträge sind ausnahmslos ungültig.<sup>15</sup>

### §16 Rechtliche Separation

- (1) Das Serverrecht ist eindeutig von der internen Rechtssituation auf den Ablegern des Rex Novus SMP zu unterscheiden.
- (2) Als internes Recht werden nicht von der Inhaberschaft in ihrer Funktion als Teilhaberversammlung anerkannte Verfassungen und Regeln, wie beispielsweise fraktionseigene Gesetzestexte bezeichnet.

---

<sup>13</sup>Guarantee Act vom 30. Juni 2023

<sup>14</sup>Abs. 2f.: Guarantee Act Amendment vom 20. Februar 2024

<sup>15</sup>Guarantee Act Amendment II vom 06. Mai 2024

- (3) Die Einsicht und Nutzung von, internen Regelungen übergeordneten, Serverdaten und sonstigen, nur für die Administration zugänglichen Informationen, wie Spielerdaten oder Logs, darf nicht zur Beweisführung für Prozesse und ähnliches dienen, die nicht von dem Obersten Servergericht in dessen Funktion vollzogen werden<sup>16</sup>.
- (4) Dies gilt nicht in dem Bereich um den Welteinstiegspunkt herum, einschließlich dessen selbst. Dieser ist domänenrechtlich verwaltetes Gebiet, weshalb dementsprechend die Domänenrechtsprechung gilt.<sup>17</sup>

## §17 Grundsätzliche Regeln

- (1) Das Minecraft-Serverrecht untersteht dem Discordserverrecht.
- (2) Es ist verboten, auf Methoden zurückzugreifen, die gegenüber anderen Spielern, ungeachtet dessen, ob sie die Methode einsetzen oder nicht, einen Vorteil verschaffen, die allgemein nicht als gerecht anerkannt werden.
- (3) Jegliches, von derartigen Methoden nicht betroffenes Verhalten, ist nicht strafbar.
- (4) Von Absatz 3 ist der Bau von Konstruktionen, die dem Zwecke dienen, die Serverleistung zu verringern, ausgeschlossen.
- (5) Auf dem Minecraft-Server muss man sich den jeweiligen Regeln des Discord-Servers entsprechend verhalten.
- (6) Das generelle Serverrecht unterscheidet nicht zwischen Fraktionen, weshalb diese lediglich eine interne Organisation darstellt, die keine Deckung durch jegliche serverweite Gesetze erfährt und somit Verbrechen gegen diese im Einzelnen kein Gegenstand serverweiter Urteile sein können.
- (7) Absatz 3 tritt nur ein, wenn sich die Verstöße nicht gegen die Regeln des Discordservers oder Abs. 1f. richten.

## §18 Fraktionen

- (1) Als Fraktion gilt jegliche Gruppierung mit mindestens einem Spieler.
- (2) Der Begriff des Spielers ist nicht mit dem Begriff des Minecraft-Kontos synonym und rechtfertigt daher keine weiteren Gebietsansprüche, wenn es sich bei dem anderen Konto um ein Zweitkonto der Person handelt.
- (3) Fraktionen haben das Anrecht auf eine eigene Kategorie, in der sie jegliche Kanäle auf Anfrage hin einrichten können.
- (4) Die Moderation kann derartige Anliegen ablehnen, sofern diese keinen gerechtfertigten Grund für eine Einrichtung feststellen können.

---

<sup>16</sup>So dürfen beispielsweise In-Game-Morde nicht über Logs nachgewiesen werden

<sup>17</sup>Spawn Protection Act vom 16. Mai 2024

- (5) Aufgrund der Tätigkeit und Aufgaben der Moderation ist diese jederzeit berechtigt, in die Kanäle einzusehen, um Verstöße gegen das geltende Recht erkennen zu können.
- (6) Jeder Fraktion wird eine eigene Rolle zugesichert, die zum Zweck hat, dass diese Kanäle nicht durch Mitglieder anderer Fraktionen eingesehen werden können.
- (7) Die Teilnahme am Server erfordert die Gründung oder den Beitritt zu einer, von der Administration genehmigten Fraktion<sup>18</sup>.
- (8) Um eine anerkannte Fraktion zu gründen, muss man der Administration folgende Informationen mitteilen:
  - 1. Das Fraktionsgebiet
  - 2. Den Namen des Staats
  - 3. Die Insignien des Staats
  - 4. Alle Staatsmitglieder und ihre rollenspieltechnischen Namen
  - 5. Der erste Anführer des Staats
- (9) Verliert ein bereits anerkannter Staat eines der genannten Kriterien, so hat dieser zwei Monate Zeit, diese wiederzuerlangen.
- (10) Schafft der Staat es nicht, rechtzeitig das Kriterium zurückzuerlangen, so wird er offiziell aufgelöst.
- (11) Das Serverrecht legt keine Nachfolgeregelungen fest und bewertet nicht die Legitimität eines Nachfolgeanspruchs.<sup>19</sup>
- (12) Es ist möglich, die Regierungsnachfolge durch interne Ereignisse ohne Einwilligung des derzeitigen Staatsoberhaupts zu ändern.
- (13) Revolutionskriege unterliegen dem Kriegsrecht.
- (14) Rebellierende und revoltierende Fraktionen dürfen jegliche Territorien als anfängliches Fraktionsgebiet wählen, die ihnen vom vorigen Staatsoberhaupt zuerkannt wurden. In diesem Falle ist dieses Gebiet rechtskräftig.
- (15) Das Gebiet und die Staatsinsignien, sowie jegliche anderen Eigentümer und Besitztümer des Staats werden nicht von den serverweiten Richtlinien geschützt und können daher von anderen Staaten beansprucht werden.
- (16) Die Staaten dürfen sich an jeglichen reellen Staaten orientieren, müssen dies allerdings nicht.
- (17) Es ist nicht erlaubt, Insignien oder Namen zu wählen, die eindeutig einem historischen oder aktuellen Staat zuordbar sind, ohne diesen zu repräsentieren.

---

<sup>18</sup>Abs. 7-10, Abs. 15-20: Faction Establishment Act vom 20. Februar 2024

<sup>19</sup>Abs. 11-14: Faction Establishment Act Amendment vom 26. Februar 2024

- (18) Außerhalb eines serverrechtlich anerkannten Kriegszustands darf man keinen fremden Besitz zerstören.
- (19) Jede staatliche Verfassung gilt als anerkannt, sobald sie öffentlich zugänglich ist und der Zugang auf dem Discord-Server im jeweiligen Textkanal freigegeben wurde.
- (20) Es ist nicht möglich, serverrechtlich gegen staatliche Verfassungen und Abkommen vorzugehen, sofern diese dem Serverrecht nicht widersprechen.
- (21) Man kann fraktionsinterne Urteile serverrechtlich anfechten, sofern diese keine rechtfertigbare schriftliche Grundlage haben.<sup>20</sup>

## §19 Fraktionsinsignien

21

- (1) Jegliche Fraktionsinsignien müssen einzigartig und deutlich von den Fraktionsinsignien anderer Fraktionen unterscheidbar sein.
- (2) Die Fraktionsinsignien dürfen gegen keine Verhaltensregeln verstoßen und müssen klar erkenntlich dem Zwecke der ernsthaften Repräsentation der Fraktion dienen.
- (3) Flaggen und Insignien reeller Staaten bilden keine Ausnahme zu Abs. 2.
- (4) Zu den obligatorischen Fraktionsinsignien gehören:
  - 1. Die Flagge der Fraktion
  - 2. Das Wappen der Fraktion
  - 3. Die Uniformen der Fraktion

## §20 Territoriale Expansion und Kriegsrecht

- (1) Territoriale Expansion muss von der Administration anerkannt werden und erfordert entweder Abkommen zwischen oder Zusammenschlüsse von Staaten oder eine Eroberung des Staats.
- (2) Die Eroberung eines Staats erfordert Kriegsführung, die dem geltenden serverweiten Kriegsrecht entspricht.
- (3) Die Serveradministration kann bei Einstimmigkeit Ausnahmen zum Kriegsrecht beschließen. Es obliegt zudem der Serveradministration, zu beurteilen, ob gegen die Regeln, die ein subjektives Urteil erfordern, verstoßen wurde.

---

<sup>20</sup>Faction Establishment Act Amendment II vom 24. März 2024

<sup>21</sup>Faction Establishment Act vom 20. Februar 2024

## §21 Kriegsbeginn

22

- (1) <sup>1</sup>Eine Nation kann monatlich nur einen Krieg gegen eine andere Nation führen. <sup>2</sup>Dies gilt nur bei Angriffs- und Konterkriegen.
- (2) Unbesetzte Staaten lassen sich durch Nutzung der Kriegspunkte besetzen.
- (3) Man muss dem Staat, den man angreifen möchte, öffentlich den Krieg erklären.
- (4) Bei Kriegserklärung müssen neutrale Parteien ermittelt werden, die den Krieg beobachten und auf seine Regelkonformität prüfen.
- (5) Können keine angemessenen neutralen Beobachter ernannt werden, so müssen indirekt verwickelte Parteien<sup>23</sup> auf der Seite des Angreifers und auf der Seite des Verteidigers aus dem Krieg austreten und als Beobachter fungieren.
- (6) Gegen Beobachterentscheidungen kann man vor der Rechtsabteilung des Servers Einspruch einlegen.<sup>24</sup>
- (7) Befangene und manipulierte Beobachterentscheidungen sind regelwidrig.
- (8) Hat ein Beobachter einmal nachweislich nicht neutral geurteilt, kann er nicht mehr zum Beobachter ernannt werden.
- (9) Man kann Einspruch gegen die Wahl der Beobachter einlegen.
- (10) Zu Beginn müssen beide Parteien Bedingungen aushandeln, die zum Ende des Kriegs eintreten wenn der Verteidiger gewinnen sollte.
- (11) Können die Parteien sich innerhalb einer Woche nach Kriegserklärung nicht einigen, darf der Verteidiger die Bedingungen diktieren.
- (12) Die Bedingungen müssen immer verhältnismäßig sein.
- (13) Hat der Verteidiger unentschuldigt bei allen Verhandlungen innerhalb dieser Woche gefehlt, beginnt der Krieg ohne Verhandlungen. In diesem Falle kann der Verteidiger keine Bedingungen einklagen.
- (14) Man darf keine unbesetzten Länder während eines laufenden Kriegs einnehmen.
- (15) Man darf zu jeder Zeit unbesetzte Gebiete serverrechtlich ohne militärische Aktion besetzen, sofern man einen rechtmäßigen Anspruch nachweisen kann, da das Gebiet dem realen Staat gehört.

---

<sup>22</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

<sup>23</sup>Beispielsweise Bündnisparteien

<sup>24</sup>Abs. 6-9: War Regulatory Act Amendment vom 21. Februar 2024



- (16) Es gilt, dass bei der Betrachtung von Regionen, Städten und ähnlichem in Hinsicht auf das Kriegsrecht vom Stand des Kriegsbeginns ausgegangen wird.<sup>25</sup>
- (17) Es gelten nur Grenzen, die öffentlich bekanntgemacht wurden.

## §22 Kriegspunkte

26

- (1) Kriegspunkte sind eine Einheit, um zu ermitteln, wie viele Kriege von einem Staat pro Monat gegen unbesetzte Länder geführt werden können.<sup>27</sup>
- (2) <sup>1</sup>Jeden Monat erhält eine Fraktion drei Kriegspunkte. <sup>2</sup>Am Ende des Monats wird die Zahl der Kriegspunkte nicht zurückgesetzt.
- (3) Es ist möglich, nur bestimmte Regionen eines unbesetzten Gebiets einzunehmen. In diesem Falle muss man nur dem Anteil an der Gesamtfläche entsprechende Kriegspunkte ausgeben.<sup>28</sup>
- (4) Besteht der Verdacht, dass mehrere souveräne Staaten hauptsächlich deshalb souverän sind, um mehr Kriegspunkte zu erhalten, muss die Serveradministration diese souveränen Staaten im Sinne der Kriegspunkte als eine einzige Fraktion behandeln und demnach nur die einfache Kriegspunktezahl vergeben.

## §23 Kriegsführung

29

- (1) Man kann nur Länder angreifen, die direkt an eine Durchgangspassage angrenzen
- (2) Eine Durchgangspassage bezeichnet einen Weg, den die eigenen Truppen durch serverrechtlich besetzte Gebiete gerechtfertigt nutzen können.
- (3) Als gerechtfertigt nutzbar gilt eine Durchgangspassage erst dann, wenn sie durchgängig entweder zum eigenen Gebiet oder zum Gebiet eines Staates gehört, welcher nachweislich die Erlaubnis zur Durchquerung gibt.
- (4) <sup>1</sup>Man darf ebenfalls das Gebiet eines Staats gerechtfertigt betreten, dem man den Krieg erklärt hat. <sup>2</sup>Dies gilt nur für besetzte Gebiete.

---

<sup>25</sup>Ab hier: War Regulatory Act Amendment II vom 28. Februar 2024

<sup>26</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

<sup>27</sup>Sie sind eine Methode, um zu verhindern, dass man gegen riesige Länder genauso oft kämpfen kann, wie gegen winzige Länder.

<sup>28</sup>War Regulatory Act Amendment II vom 27. Februar 2024

<sup>29</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

## §24 Besatzung

30

- (1) Als besetzt gilt jedes Gebiet, das man mit Truppen erfolgreich einnehmen konnte.
- (2) Wurde dieses nicht verteidigt, gilt es ebenfalls als eingenommen.
- (3) Ein besetztes Gebiet gilt erst dann als serverrechtlich besetzt, wenn es von der Administration als rechtmäßig erlangtes Gebiet anerkannt und dem Besatzer zugesprochen wurde.

## §25 Sieg

31

- (1) Gewonnen hat man eine Region, sofern man mindestens die Hälfte ihrer Städte einschließlich ihrer Hauptstadt eingenommen hat.
- (2) Ist das Ziel eines Kriegs nicht die Eroberung eines ganzen Staats, so reicht es, die geforderten Regionen einzunehmen.
- (3) Einen Staat hat man eingenommen, sofern man mindestens zwei Drittel seiner Regionen und die Hauptstadt eingenommen hat. Die Hauptstadt gilt je nach nationalrechtlichem Status als eigene Region und muss dementsprechend in den zwei Dritteln einbezogen werden oder nicht.
- (4) Gewonnen hat man einen Verteidigungskrieg, sofern der Gegner nicht in der Lage war, die besetzten Gebiete zu halten oder einzunehmen.
- (5) Eine Besatzungszone gilt als verloren, sofern man sie nach den erforderlichen und drei zusätzlicher Schlachten nicht einnehmen oder zurückerobern konnte.
- (6) Als erforderliche Schlacht gilt jede Schlacht, die dazu dient, die eigenen Bedingungen direkt zu erfüllen.<sup>32</sup>
- (7) Der sofortige Sieg erfolgt auch, sofern ein Staat dessen Kapitulation öffentlich bekanntgibt.
- (8) Der Krieg kann nicht in Abwesenheit der Soldaten eines Staats geführt werden.
- (9) Es müssen mehr als die Hälfte aller Soldaten anwesend sein.

---

<sup>30</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

<sup>31</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

<sup>32</sup>Beispielsweise der Angriff einer bestimmten Stadt innerhalb einer Region, damit man diese einnimmt

- (10) Erfolgte innerhalb von zwei aufeinanderfolgenden Wochen aus unentschuldigtem Gründen keine nennenswerte Kampfhandlung von einem Staat oder sind dessen Truppen in dieser Zeit abwesend gewesen, so hat dieser verloren, sofern es der Verteidiger ist.
- (11) Hat man einen Krieg rechtmäßig gewonnen, so wird einem das Gebiet, das man erobern wollte, serverrechtlich zugesprochen.

## §26 Schlacht

33

- (1) Eine Schlacht gilt als gewonnen, wenn alle Gegner tot sind.
- (2) Als tot gilt, wer außerhalb des Schlachtfelds respawnt.<sup>34</sup>
- (3) Vor Beginn einer Schlacht wird ein festes Schlachtfeld bestimmt, welches höchstens einhundert mal einhundert Blöcke groß sein darf.
- (4) Das Übertreten der Schlachtfeldgrenzen resultiert im sofortigen Ausscheiden aus der Schlacht.
- (5) Jede Schlacht muss von einem Beobachter aufgenommen und überwacht werden.

## §27 Städte

35

- (1) Als Stadt gilt jede, öffentlich als solche gekennzeichnete Stadt, die den Richtlinien entspricht.
- (2) Als öffentlich gekennzeichnet gilt sie, wenn man ihre Position im jeweiligen Kanal geteilt hat oder nachweislich der anderen Kriegspartei diese hat zukommen lassen.
- (3) Außenposten müssen nicht öffentlich gekennzeichnet werden.
- (4) Der Hauptaußenposten einer Region gilt als Stadt.
- (5) Als Stadt oder Außenposten gelten nur gebaute Städte und Außenposten, die über eine angemessene Größe verfügen.
- (6) Wurde eine Stadt innerhalb der zwei Monate nach Bekanntgabe ihrer Existenz nicht errichtet, fällt ihr Status als Stadt weg.
- (7) Eine reine Bekanntgabe der Position eines Außenpostens reicht nicht aus, um diesen gültig zu erklären.

---

<sup>33</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

<sup>34</sup>Ab hier: War Regulatory Act Amendment vom 21. Februar 2024

<sup>35</sup>War Regulatory Act vom 02. Juni 2023

- (8) Der Unterschied zwischen einem Außenposten und einer Stadt ist dieser, dass ein Außenposten lediglich diplomatischer oder militärischer Zwecke dient.
- (9) Die Karte einer Stadt muss ebenfalls öffentlich zugänglich sein.
- (10) Es gelten nur die Teile einer Stadt als Stadt, die von einem Staat als solche anerkannt werden.
- (11) Die Hauptstadt darf nur einmal im Jahr umverlegt werden.
- (12) Eine gebaute Stadt und ein gebauter Außenposten ist erst dann gültig, wenn sie alle Anforderungen dieses Abschnitts erfüllt.
- (13) Dies gilt auch für geplante Städte.
- (14) Gründungen können nicht während eines Kriegs erfolgen.
- (15) Es dürfen nicht zu viele Städte in einem zu kurzen Zeitraum gegründet werden.